奏楽都市（ソウガクトシ） OSAKA

PlayStation

The 8th City



KING RECORDS

奏楽都市
OSAKA

このたびは、キングレコードのプレイステーション用ソフト「奏楽都市OSAKA」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に、操作方法や使用上の注意など、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なおこの解説書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

<監督紹介>

小説家:川上 稔（かわかみ みのる）

第3回電撃ゲーム小説大賞・金賞受賞作家。
電撃文庫より「都市シリーズ」として下記の小説が発売中。

1.「パンツァーポリス1935（伯林）」
2.「エアリアルシティ（倫敦）」
3.「風水街都・香港」（上下巻）
4.「奏楽都市OSAKA」（上下巻）

本作品は「都市シリーズ」4作目で、大阪が舞台となります。
小説版とは主人公・ストーリー共、全く違っております。
どうかゲームオリジナルの川上ワールドでたっぷりとお楽しみください。
※プレイしてピンと来た方は、ぜひ小説版「都市シリーズ」もお読みください。

目　次

ゲーム中に登場する人物、団体などはすべて架空のものであり、実在する人物、団体、とはいっさい関係ありません。
世界観についても同様に架空のものです。
ゲームの内容、攻略法などのお問い合わせにはいっさいお応えしません。ご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

SLPS 01722~3 (KIRZ 15~16)

架空の未来都市―OSAKAで、文章・音声・映像の全てを交えた学生間マスコミ情報戦争が開始された。勝てば、全世界に言葉を発信できる世界最大最強出力の広報塔『BABEL』の初使用権が与えられる。さあ、これから約一年、あなたは、編集長として仲間達とともに、この情報戦争を勝ち続けることができるか？　今、『OSAKA』のすべてが開かれていく…。

ゲームの目的

●何をするゲームなのか

広報委員会を運営しながら、ネットニュースを制作し、販売していくゲームです。
発行部数を伸ばし、鑫楽都市OSAKAでのネット戦争で繰り広げられるいろいろな対戦相手に勝つことがゲームクリアの最低条件です。
発行部数はもちろん売上金額に反映します。売れる新聞にするためには、読者のニーズを的確に読み、読者を引きつける
「内容が充実した新聞」
を制作しなくてはなりません。

●プレイヤーは何をするのか

プレイヤーは、この物語の主人公となり、組織を運営しながら仲間に指示を与えていきます。
予算の管理から取材の指示、最終的な掲載内容の決定まで、つまり編集長の役割を担うことになります。

●この世界の新聞とは

インターネットのホームページのようなモノです。家庭に配達されるような紙媒体ではありません。
発行は毎週日曜日に行われるウイークリーニュースだと考えて下さい。
「読者」は売店などでお金を払うのと同様に、ページアクセスに対し規定の購読料を支払います。購読料の総数が売上となります。

●売れる新聞を作るには

「内容が充実した新聞」
でなくては売れ行きにつながりません。売れ行きを良くするためには、常に読者のニーズに応えた新聞作りを心がけ、
「良いネタ=記事の持つ能力が高いネタ」
の取得が必要です。
紙面は3面で構成されています。
その週に取ってくる記事ネタのなかから3つ厳選し、その週の掲載記事を決めましょう。
また、毎週、それぞれ読者嗜好の違う5社のリンク先（プロバイダ）の中から、自分の組織が作成するニュースの傾向に合ったリンク先を選択し、掲載料を支払い発行する必要があります。

●良いネタを入手するには

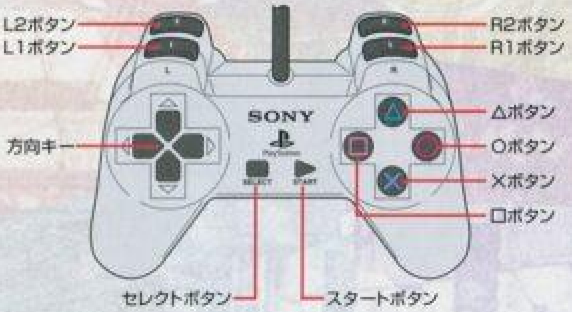
編集員（仲間）に取材をしてもらうことでニュースに載せるべき題材（ネタ）を入手することができます。
このネタを、記事の能力が高い『特ダネ』記事として取ってくるには、
　「取材を担当する編集員を誰にするか」
　「取材ポイントをどこにするか」
　「取材方法をどうするか」
これらを的確に予測、指示実行しなければなりません。
委員会活動の場である会室で『取材ポイントを考える』とそれらの予測ができます。

ゲームオーバー

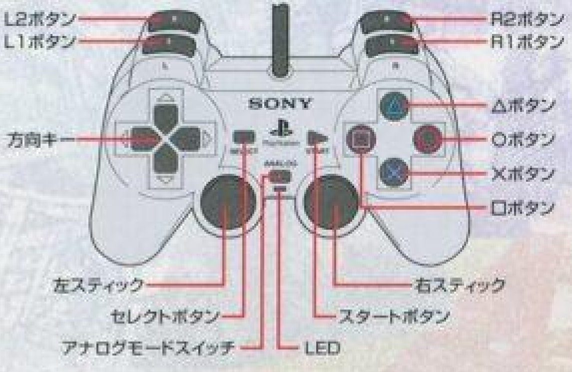
ネット戦争の最終的な勝敗を決する決戦会において、期間中の売上数を合計し、その数値が高いものが勝者となります。
主人公グループが敗北した時点でゲームオーバーとなります。
毎週日曜日、途中経過の表示として、主人公グループと敵グループとでニュースの売上数と売上金額を発表します。
自分が勝っているか負けているか、そこで毎週判断しましょう。

コントローラの操作方法

【コントローラ】



【アナログコントローラ】



	通常	マクロチップ一覧画面	戦闘画面
①方向キー	カーソルの移動	カーソルの移動	カーソルの移動
②セレクトボタン	使用しません	使用しません	使用しません
③スタートボタン	使用しません	使用しません	使用しません
④△ボタン	オプションメニューの呼び出し(*1)	マクロチップの整頓	プチキャラ表示位置視点切り替え
⑤□ボタン	メッセージスキップ	使用しません	使用しません
⑥○ボタン	コマンドの決定・メッセージ送り	コマンドの決定	コマンドの決定
⑦×ボタン	コマンドのキャンセル	コマンドのキャンセル	使用しません
⑧L1ボタン	使用しません	WHAT系マクロチップ一覧へ切り替え	使用しません
⑨L2ボタン	使用しません	使用しません	使用しません
⑩R1ボタン	使用しません	HOW系マクロチップ一覧へ切り替え	使用しません
⑪R2ボタン	使用しません	使用しません	使用しません

	ニュース閲覧画面
①a:方向キー↑	ページ内で上へ画面スクロール
①b:方向キー↓	ページ内で下へ画面スクロール
①c:方向キー←	1つ前のページに戻る
①d:方向キー→	1つ先のページに進む
②セレクトボタン	使用しません
③スタートボタン	使用しません
④△ボタン	1つ前のリンク文字へ戻ります(*2)
⑤□ボタン	1つ先のリンク文字へ進みます(*2)
⑥○ボタン	コマンドの決定
⑦×ボタン	コマンドのキャンセル
⑧L1ボタン	ページ内で一画面上へ画面スクロール
⑨L2ボタン	ページ内で一画面上へ画面スクロール
⑩R1ボタン	ページ内で一画面下へ画面スクロール
⑪R2ボタン	ページ内で一画面下へ画面スクロール

*1:△OPTIONと表示されている画面においてのみ呼び出し可能です。
*2:ゲーム中のニュース閲覧では、この機能は使用しません。

本製品はアナログコントローラ「デュアルショック」のアナログモードと振動機能には対応していません。アナログコントローラを使用する際は「アナログモードスイッチ」をOFF(LED:消灯)の状態にして下さい。

モード選択画面



「学校舎」



「モード選択画面」



「会室」



「学生棟」

スタートボタンか○ボタンを押して下さい、ゲームが始まります。

●「学校舎」

新規にゲームを始めることができます。
ニューゲームには、以下のスタートモードがあります。
方向キーで選択し○ボタンで決定してください。

「ノーマルスタート」

…オープニングストーリーが挿入されます。
データ入力、ストーリー終了後、ゲーム本編がスタートします。
初めてゲームをプレイする方は、こちらのスタートをお勧めします。

「クイックスタート」

…データ入力のみを行い、オープニングストーリーをスキップします。
データ入力後、ゲーム本編がスタートします。

●「会室」

「ニュースギャラリー」

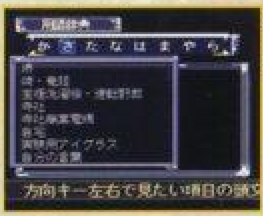
…今までゲーム中に作成したニュースを見ることが出来ます。
ロードしたいデータのあるメモリーカード差込口を選択し○ボタンで決定します。

ニュースギャラリーは、作った新聞記事の一覧ではなく、「義楽都市OSAKA」の核（基準）となる記事から、リンク（キーワードとなる言葉と関連する記事とが両方存在している）している場合にその記事内で赤い文字として表示されており、○ボタンでリンクする（その言葉から関連する違う記事へ飛ぶ）ことができます。
記事内の青い文字は、○ボタンでその記事に関連したグラフィックデータ（写真等）を表示します。
「義楽都市OSAKA」のストーリー中に250近い記事原稿がちりばめられています。
ゲームの全てを解き明かせば、すべての記事がリンクし有機的に連鎖し全てを見ることが出来るようになっています。繰り返しプレイすれば新たな発見が必ずあるはずです。
このモードを見るためには、セーブデータが必要です。

●「学生棟」

「データロード」

…セーブデータをロードすることができます。
ロードしたいデータのあるメモリーカード差込口を選択し○ボタンで決定します。
ロードしたいデータを方向キーの↑↓で選択し○ボタンで決定して下さい。



「図書館」

●「図書館」
「辞典ギャラリー」

…ゲーム中の図書館で見、集めた辞典を全て見ることができます。
方向キーの↑↓←→で選択し○ボタンで決定して下さい。
このモードを見るためには、セーブデータが必要です。



食堂

●「食堂」
「イベントギャラリー」

…今まで見たイベントのグラフィックを見ることができます。
方向キーの↑↓で選択し○ボタンで決定して下さい。
このモードを見るためには、セーブデータが必要です。

ゲームセーブについて



ゲームのセーブは、毎日、夜、自宅に帰宅したときに行えます。

「記録をつける」を選ぶとメモリーカード選択肢がでますので、メモリーカード差込口を選択して○ボタンを押して下さい。
一つのメモリーカードには3つまでのデータをセーブすることができます。

次にセーブする場所を選択して○ボタンを押します。
選択した場所に他のデータがある場合は、上書きの確認メッセージが表示されます。
よければ、「これで良し」を選択し、○ボタンを押して下さい。



「バックナンバー閲覧」

今まで発行した新聞を見ることが出来ます。

「記録を読む」

ゲームデータのロードです。
ロードしたいゲームデータのメモリーカード差込口を選択して○ボタンを押し、
ロードしたいゲームデータ場所を選んで○ボタンを押して下さい。

マクロチップシステムについて

このゲームには「マクロチップシステム」と呼ぶオリジナルのシステムがあります。
イベントや毎日の授業などでマクロチップが取得できますが、ストック出来るマクロチップは「WHAT系マクロチップ」15枚、「HOW系マクロチップ」15枚まででです。ストックされたマクロチップは以下の二つの使用法があります。（グラフィックは全く同じですが、効果が異なりますから注意して下さい）



＜行動指示＞…編集員に指示として与える。

＜情報操作投資＞…有料で大阪に投資し、大阪読者嗜好に影響を与える。

また、マクロチップはイベントなど、いろいろな場所で手に入れることができますが、時々マクロチップの数が増えすぎて所持出来なくなることがあります。この場合はいらないチップを選択し、捨てて下さい。会室メニューの「チップを投資、整理する」の「整理する」を選択してあらかじめ会室にいるときにマクロチップのいらないものを一気に捨てておく方法もあります。

＜行動指示＞プレイヤーの委員会に所属する編集員に指示を与える場合



「WHAT系マクロチップ」と「HOW系マクロチップ」の各1枚を必ず2枚一組で組合せて編集員に委員会活動の指示として与えます。
指示の効果は、マクロチップの組合せによって変化します。
マクロチップは、「HOW系マクロチップ」の種類により期限（LIMIT）が設定されており、その期限が終了すると活動終了となってチップは2枚とも消滅し、活動を終えた編集員は次回の活動を自動的に決めます。

※注意：
「記事加筆修正」WHAT系マクロチップを含む組合せは、マクロチップの期限（LIMIT）が残っていても土曜日の活動終了時に期限終了となります。
「攻撃」WHAT系のマクロチップは、そのマクロチップ指定の対戦相手との対戦期間が終了すると消去されます。

「WHAT」属性のマイクロチップの種類と説明

●内　勤
主人公組織の会室を掃除し、作業環境を回復させる。

●取材・大阪市街
大阪の市街にある情報を集めさせる。

●取材・大阪名所
大阪の寺社や、有名商店街の情報を集めさせる。

●取材・学校
学校行事や、図書館資料の情報を集めさせる。

●取材・BABEL
BABELや、企業・市場に関する情報を集めさせる。

●取材・ガセ
ガセネタを派手に作る反則技。

●記事1加筆修正
一つ目のページ候補のネタ能力を練り込むことによって高めさせる。

●記事2加筆修正
二つ目のページ候補のネタ能力を練り込むことによって高めさせる。

●記事3加筆修正
三つ目のページ候補のネタ能力を練り込むことによって高めさせる。

●休息
編集員を休ませてHPやMPを回復させる。

●攻撃・総長連合
敵組織・総長連合広報会への妨害工作をさせる。※

※注意：攻撃マクロチップは、
各戦会の対戦相手ごとにあります。

「HOW」属性のマイクロチップの種類と説明

●STR（活動日数4日間）【体力重視・長期型・HPを消費する】
- ・取材なら…外回り
- ・内勤なら…やや荒っぽい徹夜作業
- ・休息なら…ゆっくり長期休養
- ・攻撃なら…じっくりと長々攻撃
- ・記事修正なら…主に記事の競技の能力が上昇

●DEX（活動日数3日間）【中道型・平均的】
- ・取材なら…ネットからの情報収集
- ・内勤なら…マイペースに作業
- ・休息なら…ほどよい休息
- ・攻撃なら…たんたんと思うまま攻撃
- ・記事修正なら…主に記事の日常の能力が上昇

●INT（活動日数2日間）【知力重視・短期型・MPを消費する】
- ・取材なら…集めた情報の整理
- ・内勤なら…集中して短期決戦
- ・休息なら…さっと小休憩
- ・攻撃なら…すっきりと単発攻撃
- ・記事修正なら…主に記事の政経の能力が上昇

マクロチップシステムについて

<情報操作投資>大阪読者嗜好に影響を与える場合



「マクロチップ」を有料投資することで、大阪の読者嗜好を情報操作することです。
大阪の読者嗜好と、委員会が作成するニュースの嗜好を比較し、きちんとマクロチップ投資を行えれば、売上をあげるための心強い手段となることでしょう。
マクロチップ投資の効果と作用は、「マクロチップ」の種類で決まり、それぞれ投資金額も異なります。
「STR」「INT」「DEX」のHOWチップ3種は、投資金額が安くて効果も絶大です。



※注意
「記事加筆修正」WHAT系マクロチップは、
マクロチップを投資使用することはできません。

マクロチップ投資アイコン

	内勤	投資金額:15,000 効果・作用:日常を上げるよう情報操作する。		攻撃 総長連合	投資金額:25,000 効果・作用:ゴツさを上げるよう情報操作する。
	取材 大阪市街	投資金額:25,000 効果・作用:政経・日常を上げるよう情報操作する。		休息	投資金額:15,000 効果・作用:日常を上げ、ゴツさを下げるよう情報操作する。
	取材 大阪名所	投資金額:25,000 効果・作用:政経・日常・競技を上げるよう情報操作する。		STR	投資金額:15,000 効果・作用:競技とガセを上げるよう情報操作する。
	取材 学校	投資金額:25,000 効果・作用:競技を上げるよう情報操作する。		DEX	投資金額:15,000 効果・作用:日常を上げるよう情報操作する。
	取材 BABEL	投資金額:25,000 効果・作用:政経とガセを上げるよう情報に情報操作する。		INT	投資金額:15,000 効果・作用:政経を上げるよう情報操作する。
	取材 ガセ	投資金額:0 効果・作用:政経を下げ、ガセを上げるよう情報操作する。			

編集員のステータス



顔グラフィック
編集員のグラフィックです。

ばっちー君
編集員の熱意の状態を表しています。
(熱意を表したばっちー君の状態は3種類あります)
※編集員のHP・MPどちらかが「0」だと熱意に関係なく寝込んでしまいます。

HP
編集員の体力を表しています。日々の活動や戦闘により増減します。左側が現在値、右側がMAX値を表しています。なお現在値が「0」になった場合は、3日間指示が与えられない強制休息となります。

MP
編集員の精神力を表しています。日々の活動や戦闘により増減します。左側が現在値、右側がMAX値を表しています。なお現在値が「0」になった場合は、3日間指示が与えられない強制休息となります。

LV(レベル)
編集員のレベルを表しています。EXPの規定値を超えるとレベルが上がります。

EXP(経験値)
編集員の作業における経験値を表しています。活動内容によって得られる経験値は異なります。

STR(筋力)
編集員の「STR」における能力を表しています。
この数値が高いと「STR」を伴う作業が有利になります。

INT(知能)
編集員の「INT」における能力を表しています。
この数値が高いと「INT」を伴う作業が有利になります。

DEX(器用)
編集員の「DEX」における能力を表しています。
この数値が高いと「DEX」を伴う作業が有利になります。

How
(HOW系マクロチップ種類)
本日行う予定の「HOW」系の作業内容です。

What
(WHAT系マクロチップ種類)
本日行う予定の「WHAT」系の作業内容です。

Limit(作業期限)
現在のマクロチップの組合せの作業期限です。「0」になると、作業終了となります。

オプション画面

ウインドウ右下に「△OPTION」と表示されているときに△ボタンを押すとオプション画面が表示されます。
方向キーの↑↓で選択し○ボタンで決定して下さい。



VOICE
キャラクターの音声の「ON／OFF」を設定します。方向キーの←→で選択し○ボタンで決定して下さい。

SKIP
スキップの種類を「MANUAL／AUTO」設定します。方向キーの←→で選択し○ボタンで決定して下さい。
「MANUAL」に設定するとメッセージを○ボタンで進ませることができます。
「AUTO」に設定するとメッセージは自動で進みます。（選択肢が出るところまで）

WAIT
WAITマークの種類を設定します。方向キーの←→で選択し○ボタンで決定して下さい。

SOUND
「STEREO／MONO」を設定します。方向キーの←→で選択し○ボタンで決定して下さい。

MUSIC
音楽の音量を設定します。方向キーの→で大きくなり←で小さくなります。

SE
効果音の音量を設定します。方向キーの→で大きくなり←で小さくなります。

EXIT
オプション設定を終了します。

ディスク入れ替えの注意

このゲームは、2枚のディスクを使用します。
「DISC2を入れて下さい」などディスク入れ替えのメッセージが表示されたら、電源を入れたまま本体の蓋を開いて指示されたディスクに入れ替えて蓋を閉めて下さい。
画面表示が現れるまでしばらくお待ち下さい。

ゲームのヒント



★熱意（ばっちー君）について

会室内で各編集員のキャラ絵の前で飛び跳ねている黄色いキャラクターは
「ばっちー君」
と名付けられた霊獣の一種です。
ばっちー君は、そばにいる人間の持つテンションに極めて過剰に反応するという不思議な性質を持っており、三段階による動きでそれを表現します。
ばっちー君が飛び跳ねていたら、その人はテンション高めで、楽しく仕事をしていることになります。
逆に、ばっちー君がイジけてると、その人はテンション低めで嫌々仕事をしていることになります。
当然、テンションが高ければ高いほど、編集員は良い仕事をします。
これらのテンションは、各編集員に与えるチップによって変動しますので、常にばっちー君を飛び跳ねさせるようにチップを渡すのが攻略のヒケツといえます。



★「環境」について

グループ能力の「環境」とは
「その現在値が、各編集員のテンションの最大値」
という大事な能力値のことです。
たとえば
「環境＝現在値50・最大値90」
であった場合、編集員はどのような方法をもってしても50％のテンションしか維持出来ません。
この状態で現在値を回復しても、やはり最大で90％のテンションしか出すことができません。
環境の最大値は初期段階が60で、備品を上手く組み合わせて買うと150にまで上がります。編集員のテンション比率で言えば
「作業効率を2.5倍にすることが可能」
という訳です。できることならば、早い段階に食堂で環境の最大値をあげるようなアイテムを買うと良いでしょう。編集員の力が半減したり、倍増したように感じるときは、大体、この環境という数値が関係しています。この数値は、編集員の作業能率を上げる上で重要な要素ですのでチェックすることが必要です。
また、環境の現在値を回復するには編集員に内勤させるか、プレイヤーが残業して掃除するしかありません。作業をさせる際に毎日一人は内勤で掃除を行うよう指示すると良いでしょう。

★熱意・友好度について

各編集員はそれぞれ二つの感情を持っています。
「仕事に対する"熱意度"」
「プレイヤーに対する"友好度"」

●熱意度を上げるには、
テンションとして常に「ぱっちー君」が計測しており、彼（彼女）が好むチップを与えれば「熱意度」は上がります。

●友好度を上げるには、
1:「チップの組み合わせ」
「熱意度」と同じように、チップを与えることによって「友好度」は上下します。これは「熱意度」とほぼ同じ組み合わせなので、「熱意度」が上がるようにチップを与えていれば、自然と「友好度」が上がります。
2:「委員会活動以外で会う」
食堂や図書館で会ったり、休日の散策を共にすることで「友好度」は上がります。

●友好度を上げると何が得か?
友好度を上げるとその編集員に関する事件に深く関わることになります。結果、事件が多く発生し、チップを多く得ることが出来るという点で大変お得になります。ネット戦争に勝つためにも、人間関係は大事にしましょう。



★リンク先契約について

委員会で毎週作るニュースは、ただ編集制作するだけではなく、その週にリンク（掲載）するプロバイダ企業に指定の契約料を支払い、契約することで発行できます。（契約料は月別に異なり、料金変更は月始めに行われます）
リンク先企業のホームページは、それぞれ読者の嗜好が異なります。
ニュースの売上を多くするために、作成するニュース内容の傾向とリンク先企業との相性を比較し、良く考えて契約しましょう。
また、このリンク先との契約をするのは、月曜から土曜までの六日間いつでも出来ますが、リンク契約するため企業に行くと、会室での作業状況が把握できず、取材の現場に立ち会うことが出来なくなります。
重大な事件が起きる予感が超能力的にした時は、それを待つ、もしくは取材してからリンク先へ訪れるのが良いでしょう。



★「アンプ」について

グループ能力の「アンプ」とは、「グループが発行できるニュースの最大部数」を指しています。
アンプが500,000ならば、
「500,000人以内の読者にしかニュースを渡せない」
つまり、いくら読者の多いリンク先と契約しても、「アンプ」がそのリンク先の読者数を上回っていなければ意味がありません。
たとえば総読者数1,000,000人のリンク先と契約したときに、「アンプ」が750,000だと、
1,000,000−750,000=250,000
250,000人分の読者をムダに逃すことになります。
「アンプ」を上げるには食堂に売っているサーバマシンを買えばいいので、所持金に余裕があったらすぐにマシンを買いそろえておきましょう。



★「ゴツさ」って何?

これは今現在の、大阪とグループの「ゴツさ」の相性を表しています。
ちなみに、大阪の「ゴツさ」が高いときは、読者嗜好が荒れていますから、このときにグループの「ゴツさ」が低い状態でニュースを発行しても売上が伸びません。
売上を伸ばすポイントとしては、なるべくグループの「ゴツさ」を大阪の「ゴツさ」に合わせましょう。
グループの「ゴツさ」は、攻撃やガセ記事作りで、ガハハと上昇して内勤や取材で、ケケケと下がります。
大阪の「ゴツさ」は、マクロチップの投資で、多少変化します。
大阪の読者嗜好に合ったニュースを読者に提供することが売上を伸ばす秘訣です。



★辞典について

残業時間に図書館へ行くとプレイ中に出てきた用語の内容が調べられる「辞典」を見ることができます。
辞典には、食堂で購入したアイテムの説明から、イベント内で出てきた用語などの解説が見られる他、ゲームを初めてプレイする方必見の「攻略法」と銘打った、ゲームに役立つヒントがありますのでぜひ、一度ご覧ください。



★ニュース画面での広告は……。

ニュース閲覧時に見ることができる、ニュース紙面表示中に画面左側に表示されている3つの広告は、ニュースの各ページ能力の数値によって以下のように広告の絵柄が変化します。

●広告上段

広告企業名／発生表示条件(ページ平均)
「IZUMO社のマーク」／「政経」:高い
「大阪駅マーケット」／「政経」:普通
「ミナミマーケット」／「政経」:低い
「ムー大陸発見委員会」／「ガセ」:非常に高い

●広告中段

広告企業名／発生表示条件(ページ平均)
「大阪市役所」／「日常」:高い
「大阪商工会」／「日常」:普通
「大阪清掃局」／「日常」:低い
「小グレ交通会」／「ガセ」:非常に高い

●広告下段

広告企業名／発生表示条件(ページ平均)
「範鋼株式会社」／「競技」:高い
「闘数」／「競技」:普通
「甲子園応援連盟」／「競技」:低い
「心霊商法株式会社」／「ガセ」:非常に高い

中心となる物語の流れ


予選期間
6月14日／開始
組織活動実行
6月21日／予選・初戦会開催
組織活動実行
8月9日／予選・決戦会開催
勝利
本戦期間
組織活動実行
8月23日／本戦・初戦会開催
組織活動実行
12月6日／本戦・決戦会開催
勝利
?

組織活動の一週間の流れ

ニュース制作活動（月～土）

「組織運営活動」
アイテム購入・売却・リンク先企業決定、マクロチップ投資など組織運営を行います。

「取材活動」
仲間の編集員に対して「取材」を指示しニュースの紙面になる記事を調査・取得させに行かせます。

「記事加筆修正活動」
仲間の編集員に対して「記事加筆修正」を指示しページの能力を増加させます。

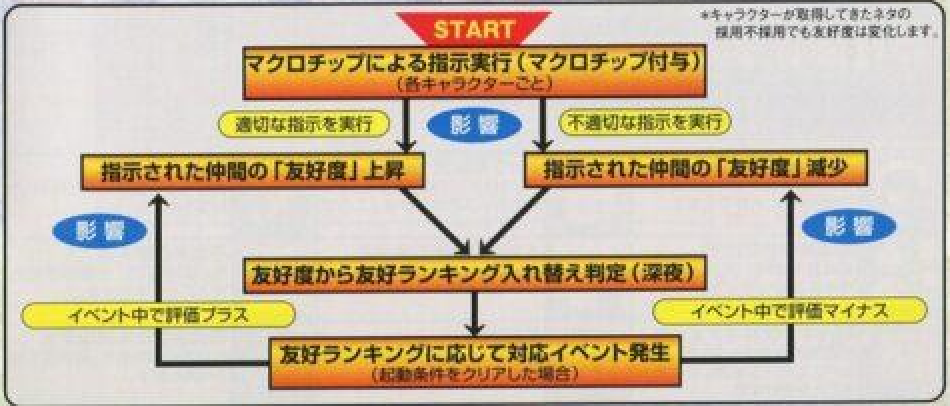
ニュース編集活動・ニュース発行（土曜日・夜）

「ニュース編集活動」
ニュース制作活動で得られた記事3つを、発行するニュース紙面へと編集します。ニュース紙面編集方針決定・ページ割りを設定しニュースを完成させ、リンク契約を行った企業から発行します。

ニュース売上発表（日曜日）

「組織運営費獲得」
発行したニュースの売上発表を行います。また売上金額と読者数、敵組織との勝敗も発表します。得られたニュースの売上は組織資金に加算され、組織運営費となります。

仲間と友好の発生するメカニズム



戦闘／戦闘指示コマンドの種類と説明



戦闘はイベントの最中に起きることがあります。
下の図のコマンドを入力して闘います。1つの戦闘は10ターンです。
キャラクターの移動距離は緑、攻撃範囲は赤で表示されています。

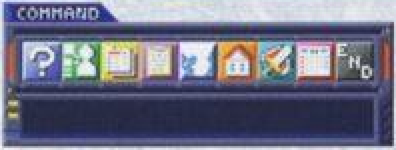
戦闘の勝敗条件

●どちらかのキャラクターのHPが「0」になった場合
●どちらかのキャラクターが画面端のデッドゾーンに入ってしまった場合
●時間切れ（全ターン終了）の場合

HPが「0」になるか、デッドゾーンに入ったキャラクターが「負け」で、時間切れの場合はその時点でHPの残量割合が多いキャラクターが「勝ち」となります。
勝敗によってそれ以降のイベントの流れが変わります。

小攻撃 攻撃力は小さい。 MPの消費は無し。	**特殊攻撃1** 攻撃力はさらに大きい。 MPの消費が有り。	**待避** 攻撃力は無し。体力回復 MPの消費が有り。
大攻撃 攻撃力は大きい。 MPの消費は無し。	**特殊攻撃2** 攻撃力は特大。 MPの消費が有り。	

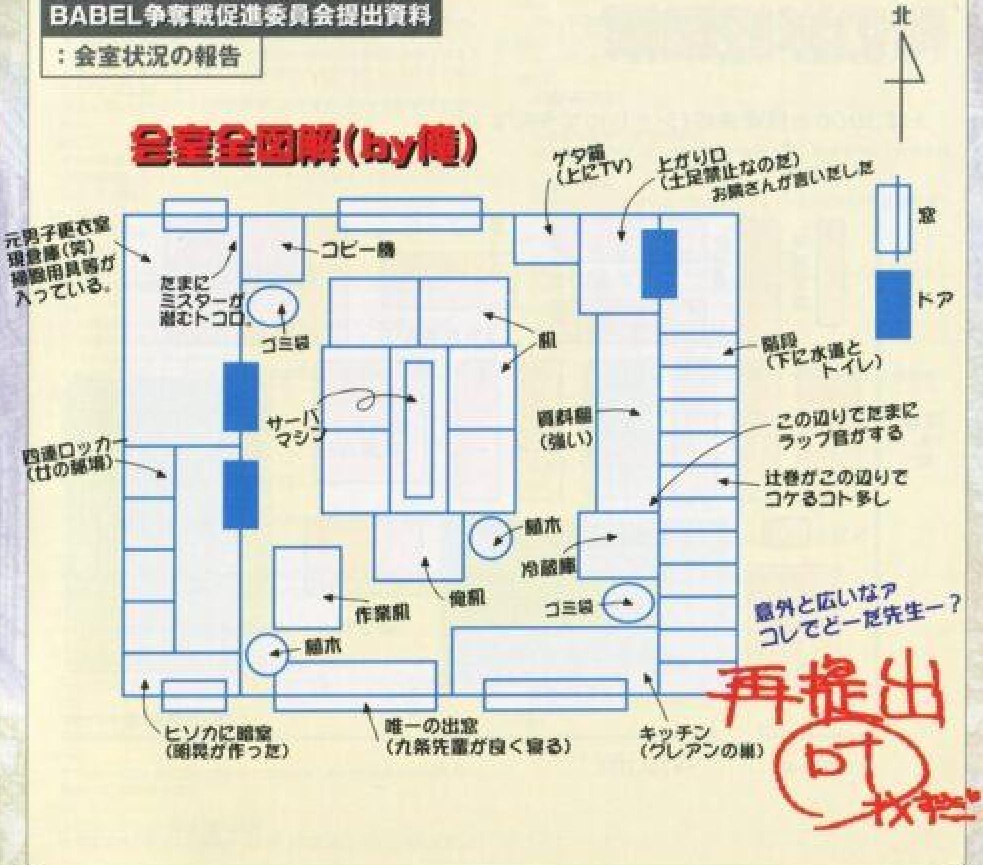
会室メニュー説明



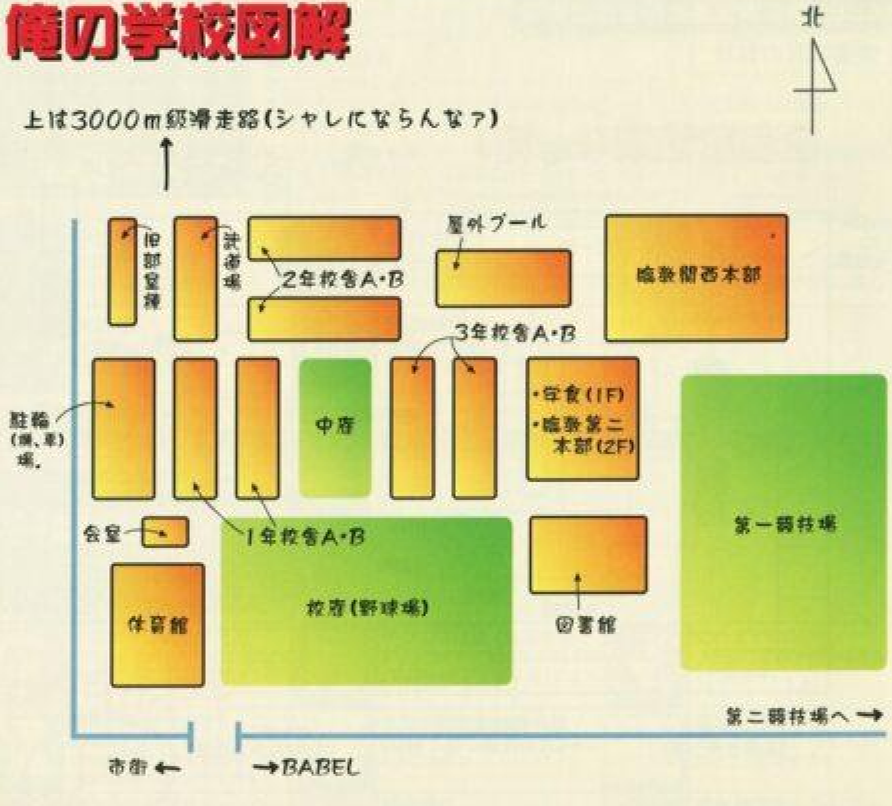
取材ポイントを考える 特ダネを取得するために有力な情報を見ることができます。	**チップを投資・整理する** 「マクロチップを投資する」「マクロチップを整理する」ことができます。	**これまでの戦績** 各戦会での勝敗戦績を見ることができます。
編集員を呼び出す 編集員を個別に呼びだし、指示を与える、アイテムを渡す、アイテムを回収することができます。	**大阪の読者動向を見る** 現在の大阪の読者嗜好を見ることができます。	**予定を確認する** カレンダーで、今後の予定を見ることができます。
制作中の記事をチェック 現在制作中のストックされたニュースのページ候補の能力を見ることができます。	**組織情報** 現在のプレイヤーの委員会の情報を見ることができます。	**委員会活動を開始する** 今日の指示を終え、委員会活動を開始します。

BABEL争奪戦促進委員会提出資料

：会室状況の報告



俺の学校図解


北
上は3000m級滑走路(シャレにならんなァ)
旧部室棟
武道場
2年校舎A・B
屋外プール
臨参関西本部
3年校舎A・B
・学食(1F)
・臨参第二本部(2F)
中庭
駐輪
場。
会室
1年校舎A・B
第一闘技場
体育館
校庭(野球場)
図書館
第二闘技場へ →
市街 ←
→BABEL

正史

1944
：独逸、第二次世界大戦で敗れるも、言詞爆弾を全世界の都市で爆破。
都市概念が今までより更に崩れ、世界は強化される。
なお、この時の言詞崩壊によって地球の周囲には透明な力場である大天蓋、そして各都市の頭上には同型の天蓋が発生し、人々は宇宙に出ることができなくなる。
電波も空から飛ばすことが出来ず、全世界ネットワークが事実上断たれる。

1945
：ヤルタ会談にて大戦で使用された兵器のほとんどが「違法」となる。
「超常識飛行艦-dpシリーズ」「グラソラリアン言詞砲」「風水五行の三法」など、皆、廃止。

1950前期
：朝鮮戦争開始。

1950後期
：朝鮮戦争から派生した安保問題を巡り、活発化した学生運動、暴力の低年齢化が国際学生指導委員会議（後のUSCC）で問題となる。

1962
：武力的行為一切を取り仕切り、学生を正しく先導する役職が設定。
（「国際学生間共通特殊上級職設定校則法」による）
「The Lead of Numbers」
日本語で言われる「番付式司導格認定制度」、番格制度である。

1963
：第一・第二臨時教育委員会発足。
技能の学校導入。

1965
：司導格徒長認定試験制度、制定。
第零から第九までの十個の修行場が開かれる。

1967
：司導格徒長・総長と副長二人の三人制から副長補佐二名・特務隊長二名・広報長一名を加えた八人制に。

1969
：安保反対運動などの反省から、番格制度から大学生が完全排除される。
合計留年三年目で強制退学（復学・転校不可）の共通校則法も制定。

1970
：奈良圏・京都圏が併合。古都圏となる。

1971
：全世界広報塔BABEL、大阪に建設開始。
これが完成すれば、BABELを中心に全世界ネットワークが復活する。

1973
：第三・第四臨時教育委員会発足。
番格と生徒会の兼任が認められる。

1974
：オリンピックブームにおいてスポーツ用品メーカーが神具の開発に着手。
神具の安価競争開始。

1978
：MDウォークマンの開発・販売開始。
廉価神器の大量発生。国際学生指導委員会議、USCCに名称変更。

1980
：大阪、東京圏の協働による不良狩り。二千人を超える負傷者を出す。

1982
：オリンピックブーム。シューズや衣服のファッション化が始まる。

1983
：近畿動乱勃発。

1984
：名護屋近辺にて格爆弾爆発。
東京圏総長：中村・緑、大阪圏総長：九木・右大、茨城山中にて行方不明。
よって二人の持つ二極神器「荒神」「炎神」が消失する。
近畿動乱終結。
名護屋近辺で爆破された格爆弾によるオルタードラインを東西の壁とする。

1985
：臨時教育委員会より「東西往復許可書」設定。
USCCにより、アメリカ、中国同様、日本も学生代表を分化代表制となる。
これにより事実上の東西学生交流が断絶。

1986
：東京で帝都第一高校が建設終了。
大阪に大阪府立第一高校が建設終了。
名護屋に安土国立高校が建設終了。
東西とソレを結ぶ臨時教育委員会、留学生や優秀生徒達の専用学校となる。
関東と関西を結ぶ航空網が復活する。

1988
：オルタードラインの修復開始。
近畿関西圏総長会の発足。

1991
：チップ・ウォークマンの販売開始。

1992
：大阪府立第二高校において最高速神器の抽出開始。

1993
：オルタードラインの修復に伴い、新幹線の復興。

1996
：和解動乱。

1997
：BABEL本格着工開始。
NET戦争BABEL争奪戦、出場者募集。選考開始。
関東の学生もこの選考に出場、親睦を図る。
夏の高校野球にて甲子園復活。

1998
：NET戦争BABEL争奪戦、選考終了。
NET戦争BABEL争奪戦、開始。

アイテムデータ

	アイテム名	購入金額	説明	効果
001	画本・四聖獣Ver2	10200	九条旬刻専用武器1	STR+15
002	画本・四天王（初版）	11900	九条旬刻専用武器2	STR+20
003	画本・天地崩（初版）	13600	九条旬刻専用武器3	STR+25
004	禅式飾・灯美	8500	九条旬刻専用防具1	DEX+5
005	悟式飾・喪美	13600	九条旬刻専用防具2	DEX+10
006	覚式飾・隠美	17000	九条旬刻専用防具3	DEX+15
007	マウスポインタ眼鏡	25500	九条旬刻専用アイテム1	INT+50
008	書画技能書	23800	九条旬刻専用アイテム2	INT+40
009	書画知識MDロム	21250	九条旬刻専用アイテム3	INT+30
010	鉢植え	25500	九条旬刻専用アイテム4	MP-MAX+50
011	書本・八王改	12750	九条文音専用武器1	STR+10 INT+10
012	書本・八界＋1	15300	九条文音専用武器2	STR+15 INT+20
013	書本・架空都市	21250	九条文音専用武器3	STR+20 INT+25

	アイテム名	購入金額	説明	効果
014	禅式飾・優美	11050	九条文音専用防具1	DEX+10
015	悟式飾・遊美	12750	九条文音専用防具2	DEX+20
016	覚式飾・咲美	21250	九条文音専用防具3	DEX+30
017	学校指定戦闘ショール	85000	九条文音専用アイテム1	DEX+100
018	小型スキャナ	51000	九条文音専用アイテム2	DEX+50
019	化粧品	59500	九条文音専用アイテム3	STR+30 DEX+30 INT+30
020	可愛い鉛筆	68000	九条文音専用アイテム4	DEX+40 INT+40
021	白城・GCN-GUN	11050	光明晃専用武器1	STR+10
022	白城・GCS-DUN	11900	光明晃専用武器2	STR+20
023	白城・GCM-BUN	14450	光明晃専用武器3	STR+30
024	白城・AB-ALPS	8500	光明晃専用防具1	DEX+5
025	学校指定戦闘用ベスト	11050	光明晃専用防具2	DEX+10
026	聖六鋼指定戦闘用制服	17000	光明晃専用防具3	DEX+15

アイテムデータ

	アイテム名	購入金額	説明	効果
027	Fカートキャッチャー	38250	光明晃専用アイテム1	DEX+30
028	増設スコープ	42500	光明晃専用アイテム2	STR+30
029	神器MD・雷神	42500	光明晃専用アイテム3	INT+30
030	白城・R-THINK	102000	光明晃専用アイテム4	INT+100
031	問式杖・句詰90式	8500	グレアン・クーラーズ専用武器1	STR+5
032	応式杖・汝調74式	17000	グレアン・クーラーズ専用武器2	STR+15
033	全杖・鳳星40式・弟	32300	グレアン・クーラーズ専用武器3	STR+25 INT+5
034	学校指定戦闘用マント	10200	グレアン・クーラーズ専用防具1	DEX+5
035	社組・鈴・伊勢	21250	グレアン・クーラーズ専用防具2	DEX+10
036	社組・鈴・出雲	25500	グレアン・クーラーズ専用防具3	DEX+15
037	神器MD・水帝	51000	グレアン・クーラーズ専用アイテム1	STR+50
038	神器MD・水神	85000	グレアン・クーラーズ専用アイテム2	STR+100
039	神器MD・凍神	127500	グレアン・クーラーズ専用アイテム3	STR+150

	アイテム名	購入金額	説明	効果
040	ネコ鈴	170000	グレアン・クーラーズ専用アイテム4	HP-MAX+100 MP-MAX+50
041	問式調剣管・五百丸	12750	岩井参仁専用武器1	STR+10
042	応式調剣管・一千丸	18700	岩井参仁専用武器2	STR+15
043	我式調剣管・意丸	25500	岩井参仁専用武器3	STR+20
044	対衝撃型白衣	10200	岩井参仁専用防具1	DEX+5
045	対全攻撃型白衣	19550	岩井参仁専用防具2	DEX+15
046	匠用白衣	23800	岩井参仁専用防具3	DEX+20
047	調料液“砕帝”	25500	岩井参仁専用アイテム1	INT+30
048	調料液“砕神”	59500	岩井参仁専用アイテム2	INT+60
049	実験用アイグラス	68000	岩井参仁専用アイテム3	DEX+30 INT+30
050	実験型ライトボート	102000	岩井参仁専用アイテム4	HP-MAX+150
051	IZUMO・克	8500	辻巻元治専用武器1	STR+5
052	IZUMO・至	14450	辻巻元治専用武器2	STR+10

アイテムデータ

	アイテム名	購入金額	説明	効果
053	IZUMO・虎爪	19550	辻巻元治専用武器3	STR+15
054	学校指定戦闘用制服	9350	辻巻元治専用防具1	DEX+5
055	IZUMO・朱雀	13600	辻巻元治専用防具2	DEX+10
056	IZUMO・赤虎	18700	辻巻元治専用防具3	DEX+15
057	応援旗	85000	辻巻元治専用アイテム1	DEX+50 INT+50
058	神器MD・風神	69700	辻巻元治専用アイテム2	INT+50
059	IZUMO・風上	59500	辻巻元治専用アイテム3	INT+40
060	教科書	55250	辻巻元治専用アイテム4	INT+30
061	X68086K	170000	グループアイテム アンプ1	アンプカ-MAX+500000
062	EXIT・PC	255000	グループアイテム アンプ2	アンプカ-MAX+750000
063	GLAY・WS	391000	グループアイテム アンプ3	アンプカ-MAX+1000000
064	ZENIAC	510000	グループアイテム アンプ4	アンプカ-MAX+1250000
065	科特隊横流しPC	850000	グループアイテム アンプ5	アンプカ-MAX+2000000

	アイテム名	購入金額	説明	効果
066	色鉛筆	85000	グループアイテム 筆記用具1	DEX+10 INT+10 環境-MAX+5
067	絵の具	153000	グループアイテム 筆記用具2	DEX+30 INT+10 環境-MAX+10
068	イラストショップ	255000	グループアイテム 筆記用具3	DEX+50 INT+50 環境-MAX+15
069	和文タイプライター	93500	グループアイテム ワープロ1	DEX+10 INT+10 環境-MAX+5
070	ワープロ・奥の書院	204000	グループアイテム ワープロ2	DEX+30 INT+30 環境-MAX+10
071	ソフト・漢太郎	289000	グループアイテム ワープロ3	DEX+50 INT+50 環境-MAX+15
072	シルバー一号	25500	グループアイテム チャリンコ1	STR+5 環境-MAX+5
073	チョッパー山本五号機	85000	グループアイテム チャリンコ2	STR+10 環境-MAX+10
074	変型ゼロハン・配達版	136000	グループアイテム チャリンコ3	STR+15 環境-MAX+15
075	激安本棚	93500	グループアイテム 本棚1	INT+10 環境-MAX+10
076	家具調本棚	144500	グループアイテム 本棚2	INT+10 環境-MAX+15
077	なんでも国語辞書	42500	グループアイテム 辞書1	INT+5 環境-MAX+5
078	それでも漢和辞書	45900	グループアイテム 辞書2	INT+10 環境-MAX+5

アイテムデータ

	アイテム名	購入金額	説明	効果
079	これでも英和辞書	51000	グループアイテム 辞書3	INT+15 環境-MAX+5
080	とんでも百科事典	56100	グループアイテム 辞書4	INT+20 環境-MAX+5
081	炊飯器・逆襲のジャー	85000	グループアイテム 調理器1	DEX+5 環境-MAX+15
082	究極レンジ・激熱野郎	93500	グループアイテム 調理器2	DEX+10 環境-MAX+15
083	至高コンロ・爆燃野郎	103700	グループアイテム 調理器3	DEX+15 環境-MAX+15
084	最高冷蔵庫・凍結界王	115600	グループアイテム 冷蔵庫	DEX+20 環境-MAX+15
085	至極洗濯機・速転野郎	119000	グループアイテム 洗濯機	DEX+25 環境-MAX+15
086	ハイクオリティ団扇	42500	グループアイテム うちわ	DEX+5 環境-MAX+5
087	強襲型扇風機・大旋風	59500	グループアイテム 扇風機	DEX+10 環境-MAX+5
088	追撃型クーラー・冷夏	76500	グループアイテム クーラー	STR+5 INT+5 環境-MAX+10
089	全天候エアコン・万歳	85000	グループアイテム フルエアコン	STR+5 INT+5 環境-MAX+15
090	MDラジカセ・キング	76500	グループアイテム MDラジカセ	DEX+5 INT+5 環境-MAX+10
091	ワイドテレビ・We6	102000	グループアイテム テレビ	DEX+5 INT+5 環境-MAX+15

	アイテム名	購入金額	説明	効果
092	MDコンボ・クィーン	102000	グループアイテム MDコンボ	STR+5 DEX+5 環境-MAX+15
093	超薄型寝袋	42500	グループアイテム 寝袋1	STR+10 環境-MAX+5
094	超厚巻寝袋	68000	グループアイテム 寝袋2	STR+10 環境-MAX+10
095	簡易寝床マットレス	119000	グループアイテム マットレス	STR+20 環境-MAX+10
096	羽毛布団	144500	グループアイテム 布団	STR+20 環境-MAX+15
097	新薬・リゲボナミケル	3400	消費アイテム 体力回復剤1	HP-MAX25%回復
098	旧薬・モーカります	9350	消費アイテム 体力回復剤2	HP-MAX75%回復
099	食心符	3400	消費アイテム 精神回復剤1	MP-MAX25%回復
100	食心符・おかわり	9350	消費アイテム 精神回復剤2	MP-MAX75%回復

*専用アイテムは指定キャラクター以外所持することはできません。
*グループアイテムは各キャラクターへ与えることはできません。
*消費アイテムのみ一度利用すると消費されてなくなってしまいます。



九条句刻

名前:くじょう・くぎり
出身地:大阪・中央区
所属学校:大阪府立第一・一年
性格:穏和でおとなしい。(暗いのとは違う)
他人のために一歩ひく癖がある。声をたてて笑わない。
表情は全体的に静か。



九条文音

名前:くじょう・あやね
出身地:大阪・中央区
所属学校:大阪府立第二・三年
性格:常いかなる時も慌てない。分析肌。
プラスマイナスでものを考えるが、それに頼る傾向があり、やや悩んでいる。
感情は普段、あまり表に出てこない。
「否定・肯定」という感情がノーマル。
ただ、プラマイで割り切れない感情を知ったならば変化は確実か。



辻巻元治

名前:つじまき・げんじ
出身地:大阪・淀川区
所属学校:大阪府立第二・二年
性格:斜に構えた少年。
自分の気に入ったものを守ることができるが、自分と同等、もしくは信頼を寄せる者に対しては素直になれない。
あと一皮むけたら指導者になれるのではないだろうか、という感じ。



GLEUN・COOLERS

名前:グレアン・クーラーズ
出身地:イギリス・倫敦
所属学校:私立南大門学院大阪校・二年
性格:ややおっとり思考（喋りがおっとりしているわけではない）のノホホン気質だが、外界にはものすごく敏感。
自分の本性を隠し、陽性に振る舞うタイプ。
良き理解者となる性質を備えた、いい意味での大人の女性。



光　明晃

名前:ひかり・あきら
出身地:大阪・天王寺区
所属学校:私立聖六領学院・二年
性格:世故にたけた感のある大阪少女。世話好きである。
他人の世話を焼くのが好きだが、自分のことになると不器用なタイプ。
とにかく好奇心で、直情径行と言うよりも「思ったら完了してる」というタイプ。あまり複雑な時間のかかることは考えないのかも知れない。



岩井参仁

名前:いわい・さんじん
出身地:堺（生まれは外国らしい）
所属学校:私立南大門学院大阪校・三年
性格:寡黙。喋るときは絶対の自信を持って言葉を放つ。
状況判断などは的確だが、自分の周囲しか見ていないことと、あまり喋らないため、参謀には向いていない。

キャラクター紹介



中村浩一郎

名前:なかむら・こういちろう／出身地:大坂・中央区／所属学校:大坂府立第二・三年
性格:果断。先見能力が高く、人望が厚い。少々ナルシスト的言動が見られ、人によっては毛嫌いされてしまうタイプではあるが、自己顕示ではなく、自己認知の方向でそれが固まっているため、自ら嫌味に動くことはない。



岸田葉漁

名前:きしだ・はぜり／出身地:東京／所属学校:私立昭和学院・二年
性格:やや自己完結で強気なところのあるリーダーシップをもった少女。
明るく、他人をまとめる力を持っており、己の目的に対して純粋。
敵に塩を送る人の好さも持ち合わせている。



安　意

名前:やす・おきる／出身地:不明／所属学校:私立南大門学院・聴講生
性格:温和で不思議な雰囲気をもった爺さん。
面白い話や興味のある話をしてくれるが、己の過去や本心についてはホラ話でごまかしてしまう。その実、何を考えているのかわからないフシがある。



大野木庄司

名前:おおのき・しょうじ／出身地:大阪・藤井寺市／所属企業:大阪中央放送局
性格:素直でなく、強引なところがあるヤリ手社長。
友人思いではあるのだがその親切が押しつけっぽい。
味方にするとすごく心強そうなタイプ。



叶　綾

名前:かのう・あや／出身地:島根県・出雲／所属学校:第二臨時教育委員会・大阪府立第一赴任
性格:一見厳しそうに見えて、実はかなりつきあいのいい人。困っている人間を放っておけない、というかフォローをきっちりせねば済まない性格をしており、人によっては煩わしさを感じるかも知れない。但し、フザけている者には（不正とか、悪とかより、態度を）怒る。



光　欣一

名前:ひかり・きんいち／出身地:大阪・天王寺区／所属企業:大阪中央放送局

性格:沈着冷静。やや軍人めいたところのあるカッチョええジャパニーズなビジネスマン。
公私混同せず、盛り上げるトコロでは盛り上げ、真面目なトコロではキチっと締める。
本音と建て前を知っているが、弱い者をくじくだけの人間ではない。



鋼　史郎

名前:はがね・しろう／出身地:大阪・淀川区／所属企業:鋼電網研究所

性格:寡黙。常に人を試しているような素振りのある大人。
学者ではあるが、マッドではなく、冷めた熱気を持っているタイプ。
ただ、信頼できて心許せる相手には本心を吐露する。



GN・TXT

名前:ぎえん・てくすと／出身地:米国・デトロイト／所属企業:鋼電網研究所

性格:"データが実在する"という電網都市ーデトロイトの住人であるため、現実の世界と風習にまだ慣れていない。自分の感情がデトロイトではプログラムによって成り立っていたが、現実の世界に出てきて感情が自由であるということが解っていない。基本的な性格は温和で、やや年上ぶったところがある。ただ、感情という面に関しては、さほどの起伏もなく、迷いや悩みに対して戸惑いによる憤り以外の感情をもって立ち向かえない性質がある。



久山枝下

名前:ひさやま・しだれ／出身地:京都・四条／所属企業:大阪電網館

性格:ぼんやりとして客観的。ものごとに対して受容的で、また、外に発信するタイプ。
主人公達の情報源でもあるが、彼女にとっては"主人公達も情報源"という扱いである。
基本思想は友人や仲間を大切にし、決して傷つける風には動かない。



GO−KI・SANDANCE

名前:ゴーカイ・サンダンス／出身地:米国・ニューヨーク／所属企業:寺社商業電網陣

性格:豪放快活。明日のことは全く考えないが、過去のことは大事にする（が、ネガではなくポジに。しかも表にはなかなか出さない）イヤミのない性格で陽性、しかし、持ち前の放浪癖からか、さほど一つの場所にいるということをしないため、一部の人間からは情の薄い人間だと思われやすい。




小説「都市シリーズ・矗楽都市OSAKA」上下巻・好評発売中!

**東西に分裂した日本で最強神器を巡って
新たなる覇権戦争が始まる!**

ゲーム版の2年前を舞台にした、小説オリジナルの物語です。
著:川上　稔
イラスト:さとやす(TENKY)
電撃文庫(発行:メディアワークス/発売:主婦の友社)

■連動キャンペーン

本ゲームと小説「矗楽都市OSAKA」下巻、計2商品をお買いあげいただいた方に特製ブックレットプレゼント!各々の商品に添付されている「川上マーク」計2枚を切り取って、はがれないようにしっかりと官製ハガキに貼り、住所・氏名・ふりがな・年齢・職業・電話番号を明記した上で下記住所までお送りください。OSAKA設定資料や「都市シリーズ」に関係したイラストレーター諸氏による描き下ろしイラストが掲載された、他では手に入らない豪華ブックレットを抽選で1,000名様にお送りいたします。抽選の結果は発送をもってかえさせていただきます。
応募締切りは2000年3月10日当日消印有効とします。

＜宛先＞〒112-0005東京都文京区水道2-9-2
キングレコード株式会社 マルチメディア制作部
「矗楽都市OSAKAキャンペーン」係行

■攻略本の発売予定

「矗楽都市OSAKA」ガイドブック(毎日コミュニケーションズ)
A5版/1,200円/1999年3月発売予定

**「都市シリーズ」及び「矗楽都市OSAKA」の最新情報・メイキングはこちら!!
「テンキー・ホームページ」http://www.tenky.co.jp**

「キングレコード・ホームページ」http://www.kingrecords.co.jp
「メディアワークス・ホームページ」http://www.mediaworks.co.jp

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。











SLPS 01722~3 (KIRZ 15~16)